Soluzione ECSTATICA – A STATE OF MIND.

Completata il 13/04/2025

Premessa dal manuale:
Europa del Nord, 928 d.c. Noi impersoniamo un eroe/un'eroina chiamato The Traveller (canonicamente è un eroe, visto il seguito) che dopo un lungo viaggio a cavallo si ferma nella cittadina di Tirich per rifocillarsi e fare scorte d'acqua. Appena entrati però, ci rendiamo conto che la rustica cittadina è stata distrutta e i suoi cittadini trucidati nei modi più violenti. A quanto pare una strega di nome Ecstatica, attraverso esperimenti occulti, ha risvegliato le forze demoniache che erano sigillate nelle catacombe della città. Noi saremo le prossime vittime?

COMANDI:
*Tutti i comandi sono bindati sul NUMPAD, solo tramite DOSBox è possibile rimapparli.

I comandi sono TANK. Solo nella versione HD uscita per Microsoft Windows 95 potete correre e cambiare direzione contemporaneamente.

Con 7 e 9 si attacca. 7 braccio sinistro, 9 braccio destro.
Premendo 5 schivate un attacco se lo premete al momento giusto.
Con 4 si gira a sinistra, con 6 si gira a destra.
Con 2 si retrocede.
Con F1 si cammina in punta di piedi, con F5 si cammina normalmente e con F9 si corre.
Con 1 e 3 si raccolgono oggetti da terra. Le vostre mani sono il vostro inventario: potete portare con voi solo due oggetti alla volta.

LEGENDA:
Ogni scritta di colore **ARANCIONE** indica una nuova location del gioco da ricordare.
Ogni scritta di colore **BLU** indica un oggetto da raccogliere.
Ogni scritta di colore **AZZURRO** indica qualcosa di secondario che potreste non notare.
Ogni scritta di colore **VERDE** indica un oggetto NECESSARIO per il completamento del gioco.
Ogni scritta segnalata con questo simbolo **(!)** : qui potete morire o softlockarvi dopo determinate azioni.

Il gioco in sé è molto breve ma molto difficile e si può dividere in quattro grandi capitoli.

MECCANICHE DI GIOCO CHE NON VENGONO COMUNICATE AL GIOCATORE:

- Come avrete sicuramente notato, non c'è HUD. Potete capire se state per morire se il vostro personaggio inizia vistosamente a zoppicare tenendosi un braccio. La vita si ricarica dopo che non combattete per un po'. Sebbene sia possibile nascondersi per sfuggire ai mostri questa pratica NON equivale a non combattere perché state comunque eseguendo un'azione, pertanto la vita non vi verrà ricaricata una volta che emergerete dal vostro rifugio.

- Ci sono alcune zone nel gioco dove potrete riposarvi e recuperare vita più in fretta.

- Dopo aver eseguito certe azioni all'interno della mappa, potrebbero spawnare mostri nuovi che non c'erano in zone precedentemente esplorate. In questi casi, vi avviserò di questi eventi nei paragrafi con la titolatura **EXTRA**.
SALVATE SPESSO su blocchi diversi, il gioco non ha nessun tipo di checkpoint.

PARTE 1: LA POZIONE

EXTRA: provate a tornare da dove siete venuti.

- Appena arrivati nel villaggio, prendete la **PRIMA A DESTRA**, entrate nel vicolo e correte nella prima casa SULLA SINISTRA. Prendete la **SPADA** da terra vicino al caminetto e abbattete il Lupo Mannaro che sicuramente vi starà inseguendo. Ci vorrà MOLTO tempo per abbatterlo e probabilmente sarà lo scontro più difficile di tutto il gioco ma almeno una volta ucciso non lo avrete sempre alle calcagna mentre esplorate.
(!) EXTRA: nella casa dove avete recuperato la spada si può indossare un'armatura bianca molto pesante se vi avvicinate al muro dove è posizionata. NON FATELO, non è possibile in nessun modo toglierla ed è morte assicurata dopo un po' di passi.

- Tornate nel vicolo, entrate **NELLA LOCANDA** e sconfiggete il Drago Verde. Una volta abbattuto avvicinatevi all'ubriacone. Seguite tutto il dialogo e il filmato per venire a conoscenza del passato di Tirich.

- Nel magazzino ora aperto, prendete l'**ERBA** sullo scaffale.
EXTRA: Qui potete nascondervi in uno dei vasi.

- Trovate **LA CASA CON IL DEMONE UBRIACO** (stando alla wiki si chiama Pigotor). Eliminatelo per poter accedere al piano superiore. Salite al secondo piano della casa (chiameremo questo luogo il **LABORATORIO ALCHEMICO** da ora in poi), lasciate l'erba lì sul pavimento. Scendete al primo piano e leggete il **DIARIO** e poi raccogliete l'**ORSETTO DI PELUCHE** sul letto. Da come avrete capito, questa è la **CASA DI ECSTATICA**.
EXTRA: nella casa attigua alla casa di Ecstatica, c'è un tavolino con sopra un pugnale. Se provate a prenderlo, il tavolino prenderà vita e dovrete eliminarlo. Da questo momento in poi potrebbe spawnare un Drago Blu intorno alla Stalla

- Recatevi alla **CHIESA** e lasciate lì l'orsetto. Prendete l'oggetto sotto il cadavere impiccato, è una **RADICE DI MANDRAGORA**. Riportatela al laboratorio alchemico e lasciatela lì.
EXTRA: Nella Chiesa potete pregare e addirittura salire sul campanile e incontrare il prete che però si rifiuterà di parlarvi. Entrambi gli eventi sono inutili, ma volendo potete picchiare il sacerdote fino a farlo cadere giù dal campanile.

- Entrate nella **STALLA**. La ragazzina vorrà l'orsetto. Tornate alla Chiesa, prendete l'orsetto e portatelo alla

sua proprietaria. Seguite la ragazzina fino ai sotterranei, andate oltre gli scheletri e attivate la cutscene. Risalite in superficie.
EXTRA: in un angolo della stalla potete riposarvi e recuperare vita più velocemente, se occorre. Intorno alla casa di Ecstatica potrebbe apparire un Ragno Rosso, eliminatelo.

- Trovate **IL CROCICCHIO** verso la periferia del villaggio (lo riconoscerete facilmente perché c'è un uomo crocifisso a testa in giù per i piedi) e prendete il **PERCORSO DI DESTRA**, proseguite fino a trovare un **FIORE ROSSO**. Prendetelo e riportatelo al laboratorio alchemico.
EXTRA: Lungo il percorso verso la periferia potreste essere assaliti dai piccoli Troll che vi cattureranno e porteranno nella loro tana. Non morirete, potrete liberarvi e tornare in superficie facilmente.

- Leggete la formula nel laboratorio alchemico e mettete gli oggetti nell'alambicco. Una volta trasformato, avrete un tempo limitato prima di tornare a grandezza umana: usate i tasti 7 e 9 per correre e tornare nei sotterranei della Chiesa per poi andare nel cunicolo dove è passata la bambina in precedenza. Seguite il percorso e salite le scale: spunterete nella **CASA DEL CAVALIERE ANZIANO**. Non attaccatelo/uccidetelo ma piuttosto andate alla destra del tavolo dove è salito: per la paura vi lascerà la sua **SPADA DORATA**. Prendetela.

PARTE 2: DIVENTARE CAVALIERI

- Tornate al laboratorio alchemico, raccogliete da terra la **SPADA** che avete perso durante la trasformazione in scoiattolo.

- Tornate al crocicchio dell'uomo crocifisso, stavolta prendete il percorso a sinistra. Abbattete il Minotauro marrone che vi aspetta dopo pochi passi.

- Tenete la destra e raggiungete i Menhir: qui abbattete il pericoloso Minotauro rosso.

- Da qui, trovate **IL LAGO** e camminate sulla Pietra che dà sul lago per ricevere la benedizione per diventare cavaliere di Tirich dalla Dama del Lago. Perderete la spada dorata nel processo ma almeno avrete ancora l'altra a disposizione per difendervi.
EXTRA: se intorno al Lago c'è un Fauno che suona il flauto abbattetelo immediatamente. Non vi uccide e non vi arreca danno ma ogni volta che si avvicina vi addormenta in automatico.

- Dirigetevi ora verso l'enorme **CASTELLO** sulla montagna. In questa zona possono accadere 3 possibili eventi:
1) **(!)** Non entrate dal cancello principale perché appena ci passate sotto vi cadrà addosso uccidendovi immediatamente.
2) **(!)** Se entrate dall'**INGRESSO SECONDARIO** e NON siete ancora divenuti cavalieri, il Mago vi trasformerà in rana. L'unico modo per tornare umano è entrare nella casetta vicino alla salita per l'ingresso secondario del castello: qui troverete una fata bionda sovrappeso che, baciandovi, vi farà tornare umano. SE la fata bionda è già morta (o l'avete uccisa voi), siete **SOFTLOCKATI** perché non esiste modo di ritrasformarvi in

essere umano. Ripetete da capo fino a prima che il mago vi trasformi.
3) Se entrate dall'**INGRESSO SECONDARIO** e siete ufficialmente riconosciuti come dei Cavalieri di Tirich, il Mago nel castello vi accoglierà senza lanciarvi contro incantesimi . Ascoltate il suo dialogo per scoprire cosa fare successivamente.

- Dallo studio del mago proseguite a sinistra fino a raggiungere **LA TORRE**. Salite in cima e leggete il libro aperto per scoprire il vostro nuovo obiettivo. Non preoccupatevi dell'essere rosso alato. È innocuo.

PARTE 3: L'ARMA CONTRO IL MALE

Per creare l'arma magica, come già espresso dal nostro protagonista, occorrono tre passaggi:
- Prendere una Reliquia Sacra.
- Prendere il Libro Magico nei Sotterranei della Torre.
- Portare entrambi gli oggetti al centro dei Menhir per ottenere l'arma definitiva contro le forze del male.

- Per la Reliquia: tornate alla Chiesa nel Villaggio, prendete la **BIBBIA** e successivamente tornate al sentiero dove c'era il fiore rosso e proseguite ancora più in fondo. Alle mura del **MONASTERO** si attiverà una cutscene che vi aprirà le porte. Lasciate qui fuori la Bibbia, non serve più. Entrate e ascoltate il dialogo dei monaci. Prima di fare quello che dovete (ovvero rubare la Reliquia), entrate nella stanza attigua a quella dove c'è l'enorme crocifisso. Sarete in una biblioteca e come vedrete in un cambio di telecamera, in questa stanza c'è anche un pozzo in un angolo della stanza: esso porta al Tunnel dove poi si risale per la **CASA DEL CAVALIERE ANZIANO**. Tenete a mente il pozzo. Ora, rubate la **RELIQUIA SACRA** situata sotto l'enorme crocifisso (sembra un osso) e cadete immediatamente nel pozzo: appena ruberete la Reliquia infatti, i monaci diventeranno ostili e chiuderanno immediatamente il cancello da dove siete entrati. Una volta evasi dal monastero e tornati in superficie, portate con voi la Reliquia e lasciatela sulla pietra al centro dei Menhir.

- Per il Libro Magico: come già detto dal Mago, esso si trova nei **SOTTERRANEI DELLA TORRE**. Però c'è un problema: questa zona è disseminata di trappole nascoste. Alcune che vi uccidono immediatamente sono piantate nel pavimento e spuntano senza preavviso. Appena metterete un piede sulla pavimentazione sbagliata infatti, scatterà un meccanismo di difesa che farà sì che delle spine sbucheranno dal terreno e vi impaleranno. Quindi che fare? Vi ricordate della casa della fata bionda sovrappeso che vuole baciarvi a tutti i costi? Bene. Al suo interno c'è una **SCOPA VOLANTE** che assomiglia ad una normalissima scopa di legno che serve per spazzare. Raccoglietela per mettervi a cavallo della scopa e tornate all'interno della Torre per raggiungere i sotterranei volando, e di fatto, non facendo mai scattare le trappole nascoste nel pavimento.

- Una volta arrivati in fondo, superate la statua semplicemente passando attraverso uno dei lati e poi nella zona successiva affrontare i due guerrieri invisibili. Proseguite sempre a bordo della scopa.

- Superata anche la prossima rampa di scale (è questa quella dove si muore se non si è a bordo della scopa) entrate nella **STANZA CENTRALE** e prima di aprire la bara salvate. Qui c'è il 50% di affrontare uno scheletro o ricevere un'**ARMATURA** che non vi peserà addosso ma vi darà molta più resistenza ai colpi. Fate

attenzione: nei dintorni c'è una bestia simile ad un drago senza ali di colore rosso. Eliminatelo.

- Trovate la **STANZA CON IL LIBRO MAGICO** e ascoltate il dialogo della creatura. Bisogna quindi chiedere udienza al Re per affrontare il demone. Trovate in questa zona delle scale che scendono e arriverete ad una sorta di harem. Alla destra dell'ingresso da dove siete venuti c'è un'altra scala che scende. Andate fino in fondo e prima di scendere nell'arena scendete dalla scopa. Affrontate ed eliminate il doppelganger. Poi avvicinatevi al Re: riceverete la sua benedizione per eliminare il demone e la porta nella stanza con il libro magico si aprirà. Tornate nuovamente lì. Fatto questo, prendete il **LIBRO MAGICO** con voi e abbandonate qui la Spada. Tornate su con il Libro e la Scopa e abbandonate la Scopa nello studio del Mago.

- Tornate alla zona dei Menhir: raccogliete la Reliquia e mettetevi al centro. Assisterete ad una cutscene. Adesso avete l'arma definitiva contro il male: la **RELIQUIA MAGICA**. L'attacco con il 7 è devastante per le creature maligne.

PARTE 4: LO SCONTRO FINALE

- Purtroppo dovremo rifarci nuovamente la strada fatta prima ancora una volta: quindi, a cavallo della scopa tornate giù fino alla stanza del Libro Magico. Sarete in una zona familiare, se siete stati attenti. **EXTRA**: Se aveste provato a raggiungere questa zona dai sotterranei della Chiesa, la porta si chiudeva immediatamente mentre ci passavate, causandovi la morte.

- Avvicinatevi al corpo di Ecstatica, e quella sorta di palla inizierà a parlare. Seguitela fino al tavolo e incontrerete il Lord Demon. Vi offrirà uno scambio. Una vita di piacere senza fine per il "misero" costo della Reliquia Magica che abbiamo forgiato poco fa. Se vi allontanate dal tavolo partirà lo scontro finale: il Lord Demon si trasformerà in un Drago Verde Gigante. Usate il fuoco della Reliquia Magica: dopo pochi colpi morirà. Avvicinatevi al corpo di Ecstatica e il gioco si concluderà.

EXTRA: quando siete a tavola con il Lord Demon e vi alzate, per un istante potete premere il tasto 1 e lasciare a terra la Reliquia Magica. Così facendo otterrete quanto promesso ma è considerato dal gioco un Bad Ending.